

PASAVENTO

Revista de Estudios Hispánicos

Vol. II, n.º 2 (verano 2014), pp. 385-405, ISSN: 2255-4505

GLOBALIZACIÓN Y TECNOLOGÍA O EL (OTRO) FIN DE LA NOSTALGIA: REALISMO Y ARQUEOLOGÍA COMO METÁFORAS EN LA ÚLTIMA FICCIÓN LATINOAMERICANA¹

JESÚS MONTOYA JUÁREZ
Universidad de Murcia

INTRODUCCIÓN

Las ficciones latinoamericanas de los últimos veinte años arrostran con una frecuencia e intensidad inéditas la explicitación de una experiencia de des-territorialización que Néstor García Canclini (1995) calificaba como dominante en tiempos de globalización, descrita en los términos de pérdida de una relación natural o naturalizada con los territorios. Uno de sus efectos es lo que Aníbal González ha descrito como la desaparición de una nostalgia de lo nacional en la narrativa de la última (penúltima, quizás) generación de narradores latinoamericanos, particularmente de aquellos que han cobrado una visibilidad internacional (*McOndo* y *Crack*, fundamentalmente). La tesis de González parte del análisis comparado entre la conciencia nacionalista en la literatura norteamericana, que, citando a Svetlana Boyn, refiere como no nostálgica, y latinoamericana, que por el contrario se ha caracterizado por la explicitación de lo que González llama "nostalgia reflexiva". Este tipo de nostalgia, sugiere González siguiendo a Boyn, "dwells on the ambivalences of human longing and belonging and does not shy away from the contradictions of modernity" (Boyn en González 2012: 85) y se manifestaría en la narrativa del *boom* e inclusive en parte del *posboom*. González

¹ El presente texto se enmarca dentro del proyecto "Global-tec: globalización y tecnología en la narrativa latinoamericana desde 1990", con referencia FFI 37373, financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España.

encuentra que la última producción latinoamericana se halla marcada por un “adiós a la nostalgia”, que se traduce en la exploración de fórmulas de resistencia a establecer un vínculo entre el pasado personal y la comunidad nacional. Unidos a ese voluntarismo contrario a la nostalgia se dan las dos soluciones que predominan en la narrativa del siglo *xxi* en lo que respecta a representación del espacio: bien la exploración de los escenarios urbanos de una Latinoamérica globalizada, bien la desaparición de América Latina de los escenarios en que las novelas transcurren.

Pero hay otra nostalgia que creo viene desapareciendo como consecuencia de los procesos globalizadores, aunque solo desde los noventa esa desaparición se vuelve una marca reiterada en un número mayoritario de propuestas narrativas. Me refiero a la nostalgia de lo real o de una realidad construida según mediaciones básicamente vinculadas con la escritura, que venía aceptándose como inmediata, a pesar de las salvedades que ya hacía McLuhan acerca de la construcción de pseudo-acontecimientos a partir de los medios que cada época naturaliza como extensiones sensoriales. Lo que desaparece en la literatura de los últimos años es una nostalgia de una cierta inmediatez de la experiencia, que corre en paralelo del reconocimiento de la obsolescencia de, digámoslo junto con Kittler, las redes discursivas previas o ajenas al *sensorium* mediático que instaló la posmodernidad. Así, la literatura de los últimos veinte años condensa la mayor serie de propuestas narrativas, al menos desde los tiempos de la vanguardia, en que la presencia de la tecnología resulta un eje fundamental. Asistimos entonces a un crecimiento exponencial del corpus que podría agruparse en torno a lo que se ha denominado “literatura de los medios” (Ludmer 1999), “literatura de la conciencia mediática” (Paz Soldán y Castillo 2001), “literatura textovisual” (Mora 2012) o “tecnoescritura” (Brown 2007). El diálogo entre estas dos pérdidas de nostalgia me parece que puede dar un panorama bastante rico de cómo se articula la literatura culturalmente más relevante de nuestro tiempo.

Naturalizado hace décadas el lenguaje del cine por parte de la literatura, la narrativa de los últimos veinte años reproduce el gesto de incorporar como códigos del propio discurso las gramáticas provenientes de los otros semióticos de la literatura, hoy la televisión, la fotografía digital, la serie de interfaces culturales o el hipermedia. Me interesa subrayar cómo, de acuerdo con Bolter y Grusin, en todo proceso de remediación, vale decir, la incorporación de un medio en otro medio, se produce una tensión en la medida en que los medios hibridados mantienen de algún modo las marcas de su otredad. W. J. T. Mitchell lo señala a propósito de la *écfrasis*, una imagen que se integra en un texto suele mantener referencias al marco, al límite que la contiene, o acompañarse de una distorsión en el plano de lo verosímil, que subrayan lingüísticamente su carácter de extraño en el discurso, generando una tensión entre los polos de la utopía y el terror: la esperanza, por un lado, de que cooptando la gramática de ese otro semiótico la palabra se aproxime a una realidad inaccesible a la simbolización y, por otro lado, el miedo a que la imagen se imponga sobre la palabra volviendo el discurso una tecnología obsoleta para lidiar con la realidad. Los textos literarios seducidos por la tecnología mediática hasta los años ochenta resuelven en su mayor parte

la tensión que generan esos procesos de "remediación" (Bolter y Grussin), en mi opinión, postulándose en último término como el archivo o la denuncia de la pérdida de realidad o autenticidad objeto de una nostalgia.

Uno de los textos augurales o anticipadores de la transcripción del *sensorium* simulacional hoy vigente lo constituye el relato de Adolfo Bioy Casares *La invención de Morel*. El narrador protagonista tematiza la propia literatura como una tecnología archivística que reconoce en competencia con una nueva fotografía capaz de grabar la totalidad del espectro sensorial, reproduciendo con fidelidad el mundo, aunque al hacerlo, según una lógica reiterada en la literatura moderna, es la vida el precio a pagar. Bioy Casares anticipaba una derrota de la escritura frente al simulacro. La nostalgia de la experiencia bajo redes discursivas menos agresivas se acompañaba en la narración de la agonía final del protagonista de una función más preeminente del intelectual en el espacio público latinoamericano. Son los tiempos del periódico *El Cojo Ilustrado* y el fervor patriótico, referidos en el discurso del protagonista sobre Venezuela, unos tiempos lejanos a los que el narrador náufrago también parece asistir en el fondo como un espectador que se refiere a sí mismo como "un chico atónito, respetuoso" (Bioy Casares 2007: 185). Su delirio invoca un motivo nostálgico en que se cruzan el mito de una inmediatez de aprehensión/participación de la realidad y el recuerdo de la nación, en un momento en el que es demasiado tarde para catalizar reacción alguna. La novela narra la obsolescencia de un "modo de información" (Poster 1990) fundado en la letra impresa, un tipo de mediación más conciliable con la experiencia humana, bajo la hegemonía de la tecnología de la reproducción audiovisual que prefigura el "modo de información electrónico" (Poster 1990) de nuestro presente como utopía negativa.

Ni apocalípticos ni integrados, un cada vez mayor número de autores se muestra seducido de distinta manera por los diversos debates acuciantes vinculados a las tecnologías del simulacro y los medios que se desarrollan en la segunda mitad del siglo xx². Sin embargo, a pesar de la seducción, que es ciertamente más intensa en muchas estéticas vinculadas al *camp*³, esa nostalgia de lo real reaparece, inclusive en los casos en que se asume la imposibilidad posmoderna

² Que, básicamente, son tres: la distancia/seducción entre la literatura y el kitsch o la cultura de masas, las relaciones entre imagen y escritura, y, por último, la seducción respecto de la tecnología como motivo temático o como medio formal para la narrativa (mutación del soporte, posibilidades de estructuración del texto, cibertextualidad, etc.).

³ En los textos donde resulta dominante lo que denomino "realismo del simulacro" con frecuencia hallamos, junto con la descripción de una realidad desde parámetros *massmediáticos*, una veta metafictiva vinculada a proyectos de transvaloración artística que pueden relacionarse con estrategias que la literatura *camp* había ensayado antes. No solo pienso en las novelas de Puig, sino en textos como *El baile de las locas*, de Copi o *Cine continuado*, de Alicia Borinsky. No obstante, en el caso de estos autores el proyecto de transvalorización se vincula a la subversión de categorías de adscripción a un rol de género, a menudo, en tanto la exposición de un universo literario rayando en delirio tenía que ver con la arbitrariedad de la elección sexual. Estos gustos del mal gusto ahora se ponen cada vez más en relación en un buen número de proyectos narrativos con la reflexión sobre el realismo (de ahí la proliferación de etiquetas como "realismo delirante", "realismo agujereado" o "realismo atolondrado", que reivindican autores como Laisea, Gamarro, Cucurto o Rosetti). Sobre la cuestión del realismo vale la pena leer a Noemí (2004), Horne (2005), Contreras (2005) o Prieto (2009).

de una inmediatez o de una autenticidad previa al simulacro⁴. El conflicto que explicita el texto de Bioy Casares no desaparece, sino que tensiona la mayor parte de la literatura de los medios de la segunda mitad del siglo xx, donde los medios de masa aparecían tematizados como agentes desrealizadores de la experiencia, obstáculos para la aprehensión de una realidad que ocultaban o ayudaban a borrar, o configuradores de una ecología sustitutoria de la realidad cartesiana. En los últimos años creo que en la literatura se ha vuelto moneda común el estallido de esa nostalgia. Así voy a tratar de señalarlo a partir del corpus que propongo en este artículo.

1. DOS METÁFORAS PARA ORGANIZAR UN ESTUDIO DE LA RECIENTE LITERATURA DE LOS MEDIOS

Con el propósito de ordenar ese corpus se me ocurren dos metáforas que podrían dar cuenta, antes que de corrientes, de los modos de relación de los textos literarios con el espectro de la videocultura y la tecnología mediática del presente, formas que podríamos pensar contrarias a la nostalgia de integrar productivamente el simulacro y sus tecnologías en la literatura: realismo y arqueología. Ambas metáforas no aparecen separadamente, antes al contrario, suelen aparecer vinculadas aunque, según los textos sean seducidos por una u otra metáfora de manera predominante, encontraríamos desplegado en las ficciones el haz o el envés del simulacro.

Si acordamos junto a Darío Villanueva que lo realista en tanto modo narrativo ha de medirse en los términos de lo aceptable como realismo en el proceso de su recepción histórica, el oxímoron que planteo apunta a un contexto de recepción de la literatura en que se materializa el simulacro como un espacio virtual donde parte de la subjetividad de los seres humanos puede desarrollarse. En efecto, el proceso de transformación del *sensorium* perceptivo que teorizan McLuhan o Debord, punto de instalación definitiva del simulacro, alcanza para muchos críticos un nivel de complejidad nuevo en los noventa con el desarrollo en la mayoría de capitales de Latinoamérica de la televisión por cable, Internet y la realidad virtual (Martín-Barbero 2004). Pero no bastaría con el reconocimiento de la transcripción de ese *sensorium* plenamente instalado en la novela para calificar como realismo del simulacro la operación textual con los medios que hoy llevan a cabo muchos narradores: la expresión cobra su pleno sentido para referir el modo en que asumen el *sensorium* simulacional contemporáneo como condición de posibilidad para el arte / la literatura, invirtiéndose la domi-

⁴ La relación entre medios de masa y literatura que el posmodernismo crítico ha explorado ha tenido más que ver con un problema de distancia, la disolución del abismo huyseaniano entre la cultura de masas y la literatura, que con un modo diferente de resolver el conflicto entre escritura e imagen, o entre escritura y tecnología. Sobre esta última cuestión no deja de ser imprescindible la referencia a Johnston (1998), que habla de literatura de la multiplicidad de información y literatura del ensamblaje mediático para referir el salto en el tratamiento de la tecnología a cargo de la narrativa posmoderna anglosajona. Solo muy recientemente empieza a haber ensayos dedicados a la cuestión en español (Carrera 2001, Quintana 2005, Montoya Juárez 2008, Brown 2010, De los Ríos 2011, Mora 2012).

nante inclusive posmoderna que incidía en tematizar los medios ante todo como agentes desrealizadores. Al contrario, muchos textos actuales subrayarían las posibilidades utópicas que los lenguajes mediáticos contienen para aproximarse, visualizar, presentar fragmentariamente o desarrollar un proyecto narrativo que busca afectar de alguna manera la realidad.

Los realismos del simulacro presuponen la cotidianización de la fragmentación y la aceleración finisecular de determinados modos de percibir. Se caracterizarían por cooptar el lenguaje mediático del presente para operar sobre lo verosímil como parte de un proyecto estético que busca hallar un lenguaje capaz de describir, reducir, acceder a, sintonizar con o integrar mejor una realidad indiferenciable de su simulacro. En esa operatoria, por cierto, los textos abandonarían la nostalgia de una realidad traducida o interpretada según mediaciones ajenas a ese *sensorium*. Por su parte, los textos que se quieren arqueologías del presente son, como toda arqueología, la consigna o la reconstrucción museística de una civilización extinta, las arqueologías ponen el foco, antes que en los procesos simulacionales en sí mismos, en los cadáveres o restos que el simulacro deja atrás o no es capaz de asimilar, vomitándolos como tales cadáveres o modificándolos sustancialmente. Estos proyectos narrativos, que agrupo alrededor de la metáfora de la arqueología, asumen, no obstante, y pese a todo, las reglas del juego desde las que le es dado a la literatura producir sentido en la ecología mediática en que aparecen. Por tanto se trata de textos igualmente seducidos por las posibilidades expresivas de la tecnología o, mejor, que se escriben, digamos, a partir de esas posibilidades.

2. BREVE APUNTE SOBRE NUEVOS REALISMOS

En un ensayo de 2003, Marcelo Cohen indaga en las transformaciones de la ciencia ficción y el relato fantástico desde las formulaciones clásicas de Borges y Bioy Casares hasta el presente. Concluye que la deriva o rescritura del género fantástico reciente se caracterizaría, a partir de una desestabilización de lo verosímil, por producir "narraciones de lo real incierto" que cultivan "estructuras caóticas" definidas por un deliberado "abandono de las virtudes del equilibrio, [...] el acabado, la redondez, los cabos atados, las coincidencias explicadas", obviando la distinción precisa de categorías como "realismo, fantástico, parodia, metaliteratura, sátira, etc., en beneficio de la pertenencia a un mundo-texto ilimitado" (2003: 149). Cohen emplea el oxímoron "realmente fantástico" para referirse a este tipo de narraciones no respetuosas con el rigor y la verosimilitud de los diferentes géneros que hibridan, asumiendo que, a pesar de la utilización del esqueleto fantacientífico, el texto suspende la incredulidad ante los hechos imposibles o incongruentes vertidos en la narración. De acuerdo con Josefina Ludmer (2010), uno de los hechos más significativos de la producción literaria de los 2000 lo constituye la proliferación de una serie de escrituras deliberadamente fallidas o irrespetuosas respecto de las convenciones literarias genéricas⁵,

⁵ Ludmer cita *La villa* (2001) de Aira, *Montserrat* (2006) de Daniel Link, y *Ocio* (2006) de Fabián Casas, entre otras.

no tanto por operar en los límites de los géneros, como por desinflar la solidez del estatuto ficcional, que garantizaría su recepción dentro de un determinado marco genérico. Antes que a una posible representación en términos verosímiles de un referente, o a la explicitación de una alegoría organizada de lo real, estas literaturas apuntarían a la transformación de las condiciones de producción de sentido y de la valorización de la literatura en un contexto que califica como postautónomo⁶. Discutir la pertinencia de esta última etiqueta nos llevaría a un debate que excede las posibilidades de este ensayo y es algo sobre lo que, al menos yo, no tengo una opinión definitiva⁷. Lo que sí me interesa es señalar que estos aportes críticos⁸ coinciden en detectar distorsiones significativas en el campo de la apropiación de la cultura de masas por parte de la literatura vinculadas a una inestabilidad en términos de verosimilitud y representación, signo de estos tiempos.

La lexía “realismo del simulacro” puede ser útil para organizar el corpus de mi investigación. Se apoya en la propia insistencia metafictiva más o menos evidente de muchos de los textos contemporáneos en la noción de realismo, y podría referir el modo de relación que ciertas literaturas actuales establecen con el espectro mediático de la segunda edad de los media, en tanto transcribirían un modo de percibir, subrayando las mediaciones que intervienen en ese proceso, para insistir en las posibilidades utópicas de su cooptación, más allá de que sean pensables dichas literaturas como postautónomas o no. Porque, a fin de cuentas, como ha dicho Hugo Achugar recientemente, “como en el cuento de Monterroso, la literatura”, siempre amenazada por sí misma, “en este siglo xxi sigue estando ahí” (2013: 137).

3. LA TRANSCRIPCIÓN HIPERMEDIAL DE LA TELEVISIÓN

Sergio Bizzio (Villa Ramallo, 1954), director de cine y televisión, que además ha sido guionista de telenovelas, es quizás el autor argentino que toma de

⁶ En palabras de Ludmer: “[estas escrituras] representarían a la literatura en el fin de ciclo de la autonomía literaria, en la época de las empresas transnacionales del libro o de las oficinas del libro en las grandes cadenas de diarios, radio, TV y otros medios [...] [y se fundarían] en dos principios: el primero es que todo lo cultural (y literario) es económico y todo lo económico es cultural (y literario). Y el segundo postulado [...] que la realidad (si se la piensa desde los medios, que la constituirían constantemente) es ficción y la ficción, realidad” (2010: 150-151).

⁷ En mi opinión, en un primer momento puede resultar operativa para reconocer unas literaturas marcadas por un posicionamiento común, irónico, o ambiguo en el campo cultural, que buscan legitimarse, si no al margen (sería ingenuo aceptar esa posibilidad), sí de modo oblicuo respecto de los circuitos tradicionales del campo, separándolas de aquellas que eligen otro posicionamiento supuestamente más literario o tradicional. Pero lo postautónomo –como le ha ocurrido a lo posmoderno– devendría rápidamente en un concepto excesivamente inflacionario, pudiendo ocultar la crítica de las operaciones individualizadas que estas literaturas acometen. Y, por otra parte, la respuesta que dan las literaturas postautónomas o “los espectáculos de realidad” (Laddaga 2007) a la pregunta de “qué literatura se habría de escribir” tiende a sugerir la superación, en términos de una temporalidad moderna, de la literatura por así decir “literaria” o “autónoma”, rompiendo con la coexistencia pacífica de posibilidades posmoderna. No sé en qué medida eso es deseable.

⁸ Y otros también valiosos, como los de Laddaga (2007), Mora (2007, 2012), Fernández Porta (2007) o Prieto (2009).

un modo más complejo al medio televisivo como lenguaje. El título de la novela que cierra el ciclo televisivo de su narrativa es *Realidad* (2009). De esa relación en tensión, precisamente entre el medio escrito y el televisivo, es de lo que nos hablan las novelas del ciclo (*En esa época*, *Planet* y *Era el cielo*). La novela principia en una ironía: "Si lo que sigue va a leerse como una novela, entonces conviene decir ya mismo que los terroristas entraron al canal con un lugar común: a sangre y fuego" (2009: 7). Desde el mismo comienzo se nos sugiere que la información que se nos suministra puede vehicularse en un medio que no tiene que ser una "novela". *Realidad* resulta seducida por la televisión como relato total, analogía del modo en que el simulacro satura la totalidad del espacio de la realidad (ahora con minúsculas). Como vengo sugiriendo, el texto de Bizzio explicita una utopía ecfrástica que se cifra en alcanzar a ese otro semiótico de apresar la novela un "radical televisivo" (Montoya Juárez 2008) que se identifica con el absoluto declarado al que parece aspirar: la *realidad*⁹.

El argumento de la novela se resume como sigue: un comando islamista invade un canal de televisión y toma como rehenes a empleados y directivos, sin saber que en ese momento se estaba emitiendo la edición argentina de Gran Hermano. Estos últimos rehenes imprevistos viven una realidad paralela sujeta a la manipulación de los productores. Únicos argentinos ajenos al acto de terrorismo, especímenes arquetipos de una argentinidad configurada por la cultura de masas, los concursantes serán víctimas inconscientes de lo que acontece en el canal. Omar, el líder terrorista, tramará dirigir a Mario Lago, conductor del programa y voz de GH¹⁰, a punta de pistola, manipulando sus diálogos en *off* con los habitantes de la casa. Los islamistas emplearán a los concursantes con fines propagandísticos, buscando mostrar en pantalla la decadencia de Occidente mediante la manipulación de su comportamiento. El resultado es un acontecimiento mediático global que dispara los índices de audiencia del programa. El narrador omnisciente incorpora la reacción general de los espectadores en tiempo real, según un procedimiento que recuerda el montaje de películas como *El show de Truman*, que a su vez cooptaba o "remediaba" el *reality* televisivo.

La novela apunta al apresamiento de la lógica hipermedial de la televisión, explicitando el gesto de proporcionar a los lectores todos los planos del proceso de producción, emisión y consumo de una señal televisiva. *Realidad* se complace en mostrar cómo los distintos planos interaccionan ofreciéndolos a la lectura en simultáneo. En determinados momentos el foco de la narración se fija en los expulsados de la casa o sus familias en sus vidas cotidianas, fuera de la televisión. Pero ocurre también que la realidad de *Realidad* está plagada, dentro y fuera de los platós, de cámaras de televisión. De manera que los personajes transitan por escenarios donde nunca está claro si hay alguien más mirando o no. El modelo

⁹ Decíamos que la tensión entre la escritura y el simulacro es "el tema" del ciclo de novelas de Bizzio, y parte de esa tensión estriba en la pervisión del significado de esos términos clave: la realidad es también la traducción del concepto *reality show* (espectáculo de realidad) y una "novela" refiere no solo al género literario sino, como entendían los personajes de *Planet*, a la noción de "telenovela".

¹⁰ Tanto en la novela como en la realidad extraliteraria.

de representación del espacio narrativo es entonces el de una iteración fractal donde ficción y realidad se incluyen mutuamente:

Robin se quitó los auriculares, firmó un par de autógrafos más y salió del *hall*. Caminaba a paso lento, saludando a extraños allá y aquí, al frente de una decena de camarógrafos y productores que lo seguían como moscas. Afuera lo esperaba un BMW de vidrios polarizados. Un productor le abrió la puerta y Robin se arrojó a sí mismo en el asiento trasero como si arrojara a otro, ya muerto. [...] Un camarógrafo, con la cámara siempre encendida, ocupó el asiento del acompañante. (Bizzio 2009: 188)

De acuerdo con Bolter y Grusin, la hipermediación es una lógica de funcionamiento de los medios que actúa como contrapeso de la aspiración inmersiva o de inmediatez, también presente en la tecnología digital:

Si la lógica de la inmediatez nos lleva a borrar o automatizar el acto de la representación, la lógica de la hipermediación reconoce múltiples acciones de representación y las hace todas visibles. Donde la inmediatez sugiere un espacio visual unificado, la hipermediación contemporánea ofrece un espacio heterogéneo en el que la representación no se concibe como una ventana al mundo, sino más bien como un mundo "con ventanas en el mismo", ventanas que se abren a otras representaciones de otros medios. (Bolter & Grusin 2000: 9)

Muchos pasajes ecfrásticos de la novela ficcionalizan esas ventanas. La novela explicita la fascinación hacia la materialidad de las formas mediáticas. Eso es claro en los casos en los que la acción se describe mediada por la pantalla, con la descripción sucesiva de un acto visual que tiene por objeto una multirrealidad que se da en simultáneo:

Ommar le echó un vistazo a los monitores. En uno de ellos vio a un chico y una chica en una cama, semidesnudos, besándose en blanco y negro; en otro había tres chicos más [...] sentados a una mesa: comían algo que agarraban de una fuente con los dedos y parecían desganados [...] a todo color. Los otros monitores mostraban un jardín con pileta de natación, una ducha, un pasillo, un gimnasio... (Bizzio 2009: 12)

La exposición de la realidad desde parámetros visuales mantiene a lo largo de la novela los marcos que dan cuenta de la retórica del simulacro en las descripciones. Esta retórica visual comienza a funcionar cuando los personajes superan el umbral de "autohumillación" que detona la reacción en los espectadores: "Hasta los agentes de la Mossad hicieron una pausa al mirar el monitor, parpadeando y quebrando la cintura" (Bizzio 2009: 101-102). El experimento novelesco busca abrir esas "ventanas" simultáneamente para mostrar los diferentes niveles de mediación en el consumo espectacular¹¹. Las vidas de todos los personajes,

¹¹ Los concursantes de Gran Hermano fingen un personaje, los redactores trazan las líneas de estos e intervienen en la trama en directo, los terroristas intervienen coaccionando y manipulando a los redactores, la policía y los terroristas establecen una delirante comunicación que pretende

así tengan una consistencia plana, sin la carnadura o la densidad psicológica de la novela tardo-moderna¹², los concursantes, sus familiares, los periodistas, los espectadores, los directivos y los policías, aparecen mediadas e interconectadas. Ya sea por devenir en consumidores de tele-realidad en el salón de sus casas, ya sea al compartir espacios televisados (los programas autobús donde participan), o susceptibles de serlo, por definición, la totalidad de la realidad.

Pero, además, la novela agujerea continuamente la seriedad de la representación del simulacro. La marca de la ironía atraviesa su proyecto, haciendo estallar la fiabilidad de la voz narrativa, generando un efecto de banalización (Becheloni 1990) que rompe definitivamente cualquier identificación posible con sus personajes. El efecto palinódico del discurso del narrador –que en múltiples ocasiones da la sensación de improvisar– interrumpe el cuestionamiento ontológico común en la tematización posmoderna del simulacro¹³ y parece querer ubicarse a medio camino. Adoptando la gramática *trash* del medio televisivo la novela deshilacha su denuncia de la vuelta al simulacro de lo real, donde por otro lado se expresa a las claras la disolución de un proyecto nacional¹⁴. Al término de la novela el protagonista, uno de los concursantes, viaja en el asiento trasero de un BMW junto a su productor e imagina que el copamiento del canal, el atentado, ha sido una farsa, sintiendo “como si nada fuera real” (Bizzio 2009: 190). Se nos dice, entonces, que el camarógrafo que viaja junto a él había estudiado “un año de teatro durante la Dictadura Militar” (190). Esa es la única y frustrada referencia que el texto hará a la historia nacional. Sin embargo, si *Realidad* cuestiona la posibilidad de la propia idea de representación, no lo hace en última instancia subrayando la negatividad de esa pérdida, aunque esta esté implícita en la derrisión del espacio social que sugiere la crisis de la participación política o de la experiencia comunitaria¹⁵ fuera de la experiencia virtual que proporciona el simulacro televisivo. Si la mimesis realista tradicional aspiraba a la inmediatez, a la borradura de las mediaciones en la aprehensión visual del mundo, lo que puede pensarse como realismo del simulacro aspira a la hipermediación. La aspiración metatextual a la realidad, una realidad que se da en términos de *reality*

influir en los comportamientos ajenos, las cadenas de noticias internacionales dan visiones estereotipadas de lo que acontece, relatándonos en detalle qué es lo que en tiempo real emite cada canal. Los periodistas graban desde el exterior del Canal manipulando la realidad de los acontecimientos que son consumidos por televidentes de todo el globo, siéndonos descritos por el narrador las reacciones ante lo que ven por televisión que tienen lugar en las distintas casas, del otro extremo del interfaz televisivo.

¹² Uno de los rasgos que Vicente Luis Mora (2007) señala para distinguir entre la narrativa tardomoderna, posmoderna y pangeica es, precisamente, el debilitamiento de la hondura psicológica de los personajes.

¹³ Ello proviene de la frecuente hibridación de los motivos posmodernos con características del *cyberpunk* (vease McHale 1987).

¹⁴ La televisión –como fuerza mito-poética extraordinaria– seduce a Bizzio para desarticular el imaginario nacionalista y sus estereotipos centrados en la vigencia imposible de una ciudad letrada que mira a Europa, particularmente en su novela *Planet* (1998).

¹⁵ De un modo que Castany Prado (2007) podría describir, como hace a propósito de Fernando Vallejo, como posnacionalismo de corte nihilista.

(realidad), así parece indicarlo: en la exploración del lenguaje "televisión" se cifra la esperanza de arrostrar en sus propios términos algo de lo que hoy puede llamarse "realidad", aunque ese algo sea la transcripción de los modos en que esta nos llega.

4. HIPERMEDIACIÓN E INMEDIATEZ: EMISIONES EN FORMATO LIBRO Y ESCRITURAS EN RED

Encontramos de nuevo la pulsión utópica respecto de los lenguajes mediáticos en un buen número de ficciones argentinas recientes que cabría leer en red. En textos que emergen desde 2001 merced a emprendimientos editoriales en cierto modo alternativos, hallamos que la apropiación de la gramática televisiva sirve a un esfuerzo por "basurizar" el discurso narrativo y acelerarlo, como si el lenguaje narrativo quisiera cooptar la gramática de un videoclip que en su delirio fuera capaz de hacer saltar por los aires el objeto novela. *Presente perfecto* (2004), de Gabriela Bejerman, hibrida los géneros del cuento infantil, la novela rosa, el cómic y el videoclip, con un fondo de música tecno, en la narración del baile que se celebra en una fiesta a la que asisten personajes ficticios y reales, extraídos del imaginario televisivo y la cultura popular. En la novela se suceden la relación amorosa entre Blancanieves y Gonzalo Augusto, con quien parte a lomos de un caballo perseguidos por un "guardaplazas", la escena lésbica entre Louise, una joven de ciento catorce años, y Ferni, tras un paseo en pony por el bosque que rodea la mansión de la baronesa en que transcurre la fiesta, atravesando espacios que parecen la sucesión de una serie de instalaciones artísticas; un bosque en el que tiene lugar un encuentro sexual que la baronesa filma "con su ojo magno hasta desmayar". Descubrimos que la fiesta acontece en paralelo al fin del Mundo, al que la baronesa asiste encerrada en una sala de monitoreo con múltiples pantallas. Un fin del mundo que, sin embargo, prosigue después de su Apocalipsis, como lo expresan otros de los muchos personajes: "-Pero Luli, ¡ya se terminó el mundo! [...] ¡Cómo me lo perdí!. -No fue más que un fin del mundo. Pasó allá arriba, en el morro, y nosotros ya bajamos" (Bejerman 2004: 112).

Esa misma textura mediática la encontramos de nuevo en *Berazachussets* (2007), de Leandro Ávalos Blacha (1980), donde el suburbio bonaerense de Berazategui aparece ficcionalizado como un nodo glocal o una "isla urbana" (Ludmer 2010) en que acontecen las aventuras de Trash, una zombi atormentada por la visión de su exmarido difunto, indistinguible del resto de personajes vivos salvo por los ataques de ansiedad que la hacen devorar a otros personajes. E igualmente en *La Virgen Cabeza* (2009), de Gabriela Cabezón Cámara (1968), que narra el ingreso de "Qüity", una periodista de policiales ex estudiante de letras, en la villa miseria de "El poso" junto a su compañero, Daniel, un estudioso obsesionado con fotografiar el aura con su cámara Kirlan. Ambos son atraídos por la noticia de la existencia de Cleopatra, un travesti que comienza a tener visiones de la Virgen María, quien, con acento entre portugués y español del Siglo de Oro, le dicta sus mensajes para el resto de habitantes de una villa miseria que se plaga de cámaras de televisión. Una de las últimas novelas de Dalia Rosetti, *Dame pelota* (2009), reitera el gesto autoficcional que ensaya la autora en sus

novelas anteriores¹⁶ narrando las aventuras de "Rosetti", arquera del equipo femenino de Independiente, que comienza una relación amorosa con Catana, la Maradona del fútbol femenino, delantero del equipo de Boca, recorriendo en sus aventuras el universo lumpen de Villa Fiorito y Lanús a ritmo de cumbia. Por su parte, los textos de Washington Cucurto espectacularizan el espectro de la cumbia villera, las bailantas, la inmigración y la argentinidad no europeizante del conurbano, en un discurso que usufructúa los rasgos del testimonio posmoderno al tiempo que elude cualquier responsabilidad representacional. Las ficciones cucurtianas siguen una línea evolutiva que lleva a su personaje narrador a convertirse de *cumbiantero* a *homo sapiens* y, finalmente, a escritor estrella, y el barroco del verbo cucurtiano de las primeras novelas cede paso en *El curandero del amor* (2006) o en *1810, La Revolución de Mayo vivida por los negros* (2008), a un estilo más despoetizado que va transformando crecientemente las novelas en la justificación de su propia poética¹⁷.

Este corpus de ficciones se complace en la tematización de referentes geográficos locales –o regionales¹⁸– atravesados por oleadas de referencias masivas glocales. Acometen una forma de derrisión o reescritura glocal de lo nacional incorporando el recurso de la espectacularización que parodia el *reality show* de la diferencia y la pobreza (es el caso de *La virgen Cabeza*, de Gabriela Cabezón Cámara), o bien "latinoamericanizando" o reetnizando la capital porteña a partir del estereotipo de "lo latino" como puede ser concebido desde un imaginario eurocéntrico (en Cucurto por ejemplo). En este punto la narrativa cucurtiana resulta paradigmática, comporta una inflexión en el pastiche posmoderno en la que la ironía se pliega sobre sí misma, donde autenticidad y simulacro son dos momentos indistinguibles de cada afirmación crítica que pueda aseverarse en la ficción, y la propia ficción, un documento probatorio de la existencia imposible de su protagonista más allá de la literatura¹⁹. Como señala Quitty, la narradora de *La Virgen Cabeza*: "No se trataba de que dejara de parecerme estúpido, era que la estupidez desaparecía como criterio de valoración, a mi carne le gustaba ese ritmo emputecido y me emputecía yo también" (Cabezón Cámara 2009: 114).

Todas las novelas citadas en este grupo deshacen la consistencia del objeto novela a partir de la saturación de referencias masivas, con la aceleración mediática de la presentación del espacio novelesco bajo écfrasis, de una forma muy particular. Daniel Noemí estudia la proliferación de estéticas de la pobreza

¹⁶ Como las que integran *Me gustaría que gustes de mí* (2005).

¹⁷ En su último libro la refiere sin tapujos, por boca del personaje de Santiago Vega: "La literatura, la historia, los personajes, no son lo importante en un libro. Cucu, los escritores que hacen eso están perdidos. Usan palabras como calidad, logros, estética, poética, elipsis, simbolismo alemán, parodia, gauchesca. Esas palabras dejaron de existir hace cincuenta años y no tienen ningún valor. Lo importante en un libro es lo que representa para el mundo. La palabra calidad es algo que no se usa más, ni para el sachet de leche. Cook, no hay Ludmer o Sarlo que puedan decir este libro es bueno o malo con veracidad, ellas sueltan puros chapoteos sobre sus propias dudas de análisis literario" (Cucurto 2009: 8)

¹⁸ Resultaría interesante pensar la fascinación por Brasil de muchas de estas ficciones.

¹⁹ Sobre Cucurto véase Montoya Juárez (2011).

en la narrativa latinoamericana que tienen por objeto el presente del neoliberalismo en América Latina²⁰ y se cuestiona la pertinencia de la categoría "realismo" para referirse a ellas. Noemí concluye que pensar hoy los cruces entre la estética de la pobreza y el realismo, desde luego, presupone hablar de una "realidad profundamente otra": "¿un realismo, acaso, de la imagen o del tiempo puro, de la velocidad? ¿O un realismo que ha devenido post-real, esto es, un postrealismo?" (2004: 285). Por su parte, Luz Horne (2005) encuentra precisamente en el poder indicial de la imagen fotográfica la característica fundamental que define determinados proyectos narrativos que vuelven sobre la noción de realismo (Chejfec, Aira, Bellatín, Joao Gilberto Noll), persiguiendo exponer la realidad en los términos que Noemí (2004) denomina "visualización"²¹. En una línea similar se expresa Reinaldo Laddaga (2007: 7-23), al afirmar que muchos textos de escritores jóvenes (cita entre ellos a Cucurto) postulan en sus textos arreglos o composiciones que refieren el prosaísmo cotidiano desde parámetros que simulan la condición de la imagen en la era digital que ya no es reproducción de lo real cartesiano sino que acepta la posibilidad de su sintetizado algorítmico. Por su parte, Vicente Luis Mora (2012) habla de mimesis simulacral, un esfuerzo por dar cuenta de los modos de percepción tecnológica de la realidad, cada vez más frecuente en la literatura que él denomina "pangeica". Solidariamente con ellos me refiero a este tipo de proyectos en los mismos términos.

Pero si pensamos en cómo resuelven estas ficciones el conflicto entre escritura e imagen, el objetivo de mi trabajo, podríamos añadir a este conjunto de reflexiones la idea de que estas ficciones, en las que se da, como he dicho, una forma de utopía ecrástica articulada como realismo, suman a la transcripción de la lógica de la hipermediación proveniente de los nuevos medios la lógica de la inmediatez, y esto puede servir para establecer una divisoria o clasificación en el corpus de literaturas mediáticas del presente, que está creciendo exponencialmente. Según esta última lógica podríamos leer, en las novelas de Rosetti, Cucurto, Ávalos Blacha o Cabezón Cámara, en paralelo al deshilachado o desestabilización de lo verosímil o a la visualización de cuerpos pobres bajo parámetros *massmediáticos* (televisivos)²² la explicitación por otro lado de un gesto quizás naíf, pero que camina en la dirección opuesta: la expresión de una pulsión por salir afuera de la literatura, por infectar viralmente la realidad o acceder —si es que esto es posible— a lo que está más allá de las propias tapas del libro como

²⁰ En textos como *La villa*, de César Aira, *Atacames Tonic*, de Esteban Michelena o *Mano de obra*, de Diamela Eltit.

²¹ Una de las estrategias de un realismo que reúne los siguientes rasgos: "un reconocimiento de la imposibilidad de establecer límites definidos de los campos epistemológicos; la superación de la dicotomía centro-periferia; [una] politicidad nueva por y ante una nueva formación política [...] su participación en y del mercado (alegórico) en tiempos de globalización; su post-representatividad y su capacidad visualizadora; su carácter post-ideológico y su ética pluralista; sus cuerpos fragmentados, recorridos por el miedo y articuladores de nuevas bio-grografías [...] una de las líneas más significativas de la producción literaria y cultural del presente en América Latina" (Noemí 2004: 286).

²² En pasajes donde, obviamente, se subraya precisamente su consistencia mediática o artificial, adaptándose al lenguaje novelesco un esfuerzo por explicitar los mecanismos de la hipermediación.

objeto. Se trata de la explicitación de un gesto: “tocar la realidad”, borrar, si es que esto es posible, la consideración de que lo que se postula a las claras en la novela como artificio narrativo no pueda pensarse como más válido para alcanzar lo que las novelas llaman “realidad”, afirmarse en ese deseo a sabiendas de que lo delirante de las referencias a las imágenes del simulacro, a la estética de dibujos animados que inspira muchas de esas imágenes que se concatenan en la novela borran toda posibilidad de articular un realismo referencial. Estas novelas, de este modo, operan sobre lo verosímil para convertir la fascinación hipermedial, implícita en la adaptación del lenguaje visual contemporáneo por parte de la ficción, en una declarada aspiración a la inmediatez. Así cabe entender el modo en que el gesto autoficcional alcanza a la utilización de la figura de Cucurto para las tapas de sus libros, por ejemplo, o la continua presencia de fluidos de toda clase que se intercambian orgiásticamente, se arrastran o se desbordan a lo largo de muchas de estas novelas. Así, por ejemplo, *Berazachussets*, de Ávalos Blacha, concluye con el desbordamiento del río Ezpeletámesis, afluente del Rin del Plata, que sepulta la ciudad, sus barrios y monumentos, remedos paródicos de referentes primermundistas: “El bosque de Boedimburgo. Los castillos de Estamboulogne. Los templos de Tolosaka. Los jardines de Longchamps Élysée” (2007: 157). Cuando los muertos vivos que capitanea la zombi Trash han destruido la ciudad, el narrador deja caer una sugerencia: “La gente jugaba en el agua. Había mucho para hacer por la ciudad. Reconstruirla. Reactivar sus fábricas. Reanimar su educación. Fusilar a algún académico. Reformar el Desaguadero con el conocimiento de las mujeres de clase alta. Expertas en paisajismo y Feng Shui” (158). De igual modo cabe entender, en *Dame pelota*, cómo Rosetti, su protagonista, narra cómo a todo su equipo de fútbol le viene el período en el partido decisivo frente a Boca. Ese flujo recorre literalmente toda la novela, alegorizando el procedimiento narrativo de la autora, que en el crecimiento exponencial de su delirio hace ingresar al final el tótem viviente de Lemanjá, diosa del mar, un gigante que menstrúa colosalmente y que escupe a la protagonista más allá del punto final de la novela. Este deseo de alcanzar a contaminar la vida o, al menos, aquello que ocurre cuando se cierra el libro es, parece, la modesta utopía programática de muchos de estos textos y, parecen decirnos, para acometerla se necesita de esa gramática visual que deshace la ficción en la realidad. En resumen, todas las novelas reiteran estas metáforas, como si se quisieran un flujo, una suerte de emisión, sea usando el término en sentido televisivo, en formato libro. La utopía ecfrástica de la novela sigue una lógica de la inmediatez. Si la hipermediación expresaba la fascinación por el medio, volviendo ostensible la presencia de sus interferencias y haciendo de la cooptación de esa gramática visual el tema novelesco, estos proyectos estéticos adoptan las gramáticas de los medios para una operación donde las mediaciones terminan naturalizándose como parte de un proyecto estético-político. El personaje de Cleo en *La Virgen Cabeza* vincula a las claras la presencia mediática con ese potencial utópico al que me refiero, en la medida en que la maleabilidad de la imagen inmersiva del videojuego traduce la posibilidad de una cierta agencia cuando imagina “un paraíso de Playstations con pantalla gigante” donde “la pantalla es el mundo, mi amor, y la Virgen María de mamá y Dios de abuelo” (Cabezón Cámara 2009: 10).

5. ARQUEOLOGÍAS DEL PRESENTE: DE LOS CUERPOS Y LA ESCRITURA

En el primer capítulo de *Las semillas del tiempo* (1994), "Antinomias de la postmodernidad", Fredric Jameson reflexionaba sobre la represión de la historicidad en la época posmoderna. En el texto que cito Jameson elabora su conocida tesis acerca de la imposibilidad de la dialéctica o su detención en el periodo contemporáneo; también aquí valora la ciencia ficción como un género particularmente valioso para reflexionar sobre el deseo utópico. Como ya podíamos leer en *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism* (1986), en *The Seeds of Time* reclama a las artes la elaboración de una cartografía cognitiva que permitiera al individuo empezar a establecer relaciones simbólicas entre su realidad y la totalidad social a la que pertenece para, de ese modo, reiniciar los posibles programas políticos para el cambio. Pero para que esto sea posible, primero hay que ser capaces de señalar, precisamente, dice Jameson, nuestra incapacidad para pensar el futuro en tanto futuro, y no como una proyección de nuestro presente. La ciencia ficción será valiosa al menos en la medida en que construya un lector arqueólogo que examine las ruinas del pasado (nuestro presente) en ese futuro, para abrirse a la posibilidad de un cambio. Por eso, de todos los géneros literarios posmodernos, la ciencia ficción será el mejor valorado para Jameson.

Es sintomático cómo la imaginación distópica ha colonizado la silueta de numerosos proyectos narrativos anclados en nuestro presente globalizado. No es extraño, pues, como sugieren Gordin, Tilley y Prakash, que "en este universo sujeto a una entropía creciente, uno encuentra que hay muchos más [...] modos de generar distopía que utopía. Y, crucialmente, la distopía adopta el aspecto frecuente de la experiencia vivida. La gente percibe su medio como distópico [...] mientras la utopía nos lleva a un futuro para juzgar el presente, la distopía nos ubica directamente en la oscura y deprimente realidad, para invocar un futuro terrible si no reconocemos y tratamos sus síntomas" (2010: 2). Ciñéndonos a la problemática que venimos analizando, una parte de la narrativa del simulacro reacciona frente a la utopía que sugieren los medios digitales y la tecnología simulacional generando distopías asociadas a la virtualización de la experiencia, que demandan, al modo en que Jameson lo entiende a propósito de la ciencia ficción, una lectura arqueológica del presente.

Los vivos y los muertos (2009), de Edmundo Paz Soldán es seducida por la metáfora de la arqueología en su tratamiento del simulacro. La novela reestructura una serie de acontecimientos reales recogidos en el relato de no ficción de Jean Carroll *The Cheerleaders*, que cuenta la serie de muertes que acontecieron en un instituto del interior del Estado de Nueva York, y que Paz Soldán reasigna a Madison, concentrado de la vida cotidiana bajo el capitalismo avanzado en los EE.UU, diseminando el referente al repetirse este nombre en diferentes estados. Si las referencias a Latinoamérica se evaporan –apenas se cita en la novela el canal de televisión hispano Univisión, al profesor de literatura del instituto, Mr. Bedford-Gómez, o al personaje de Yandira, una adolescente latina de segunda generación que solo habla inglés– también lo harán los referentes literarios en una novela donde el resto de producciones del "paisaje mediático" son mucho

más centrales, postulando que hoy solo queda la persistencia retiniana de una literatura separada del pop (cfr. Fernández Porta 2007). La novela principia en dos paratextos, citas que vinculan la novela con los géneros del terror gótico anglosajón, en las referencias a la novela *Zombie* de Joyce Carol Oates, y a la literatura posnacional, con la cita de *Nieve*, de Orhan Pamuk, referencias que devendrán en claves de sentido cruzándose a lo largo de los nueve monólogos protagonizados en su mayoría por adolescentes que terminarán muriendo de forma violenta, en accidentes de tráfico, suicidándose o siendo asesinados. Los dos elementos que invocan los paratextos, la "nieve" y el "zombi", coinciden en la primera de las muertes, prefigurada por la música popular que funciona aquí como coro trágico. Tim y Jem, gemelos, intercambian sus identidades en sus citas con chicas y en este contexto la letra de una canción que suena en la radio de su auto cobra sentido inmediato: "Please, don't go crazy if I tell you the truth" (Paz Soldán 2009: 15) forma parte de la letra del *single* de Snow Patrol (La patrulla de la nieve), titulada "How to Be Dead" ("Cómo estar muertos"). El texto, que oscila entre el *thriller*, el policial y el relato de terror, a lo Wes Craven en *Scream* (1996), nos sitúa ante la posibilidad de leerlo como novela de aprendizaje de cómo estar muertos, o de cómo llevar a cabo la escritura de las diferentes formas de habitar el "silencio de la nieve".

El foco de la novela apunta, más que a la exploración de universos virtuales, a lo que queda de la realidad cartesiana: la saturación en el recurso del *namedropping*, de gusto *kitsch*, convierte la lectura en un rastreo de nombres propios, que sabemos que en el fondo no pertenecen al lenguaje, y la novela en una arqueología de un presente en tránsito hacia su virtualidad, donde la cultura de masas, y particularmente la música, juegan un papel central como agentes de la simulación. La novela suma hasta cuarenta referencias musicales que funcionan como contrapunto irónico de los sucesos narrados y refuerzan la idea de la cultura de masas como banalización de los signos maléficos y la muerte reales, que en su recepción mediada quedan desactivados, convertidos en objetos de consumo.

Así, la escritura reactiva estos signos y los hace circular. En una arqueología todo resto lo es de una civilización extinta; la novela nos hace preguntarnos de inmediato por qué motivo se extinguió. De todos los restos el que se vuelve más obscuro es el cuerpo. Cuando lo real se virtualiza también la mente se concibe emancipada de su cuerpo. Lejos de reescribir las posibilidades utópicas que vislumbra el ciberfeminismo²³, lo poshumano aquí se lee desde la metáfora distópica del zombi. Cuando los cuerpos son borrados en una hiperrealidad que se funde con su modelo mediático (cfr. Baudrillard 2008), vueltos imagen de sí mismos²⁴, la escritura tiende a subrayar la persistencia de esos cadáveres que se

²³ Véanse Haraway (1991) o Hayles (1999).

²⁴ Así, Hannah analiza su comportamiento en los vestuarios del instituto: "Me desvestía y vestía como si me esperaran una pasarela y los flashes de los fotógrafos..." (Paz Soldán 2009: 45). De este modo los asesinos prefiguran a sus víctimas como seres etéreos. Webb afirma de Hannah que sus pasos "dejan un rastro leve en el barro [...] como si no tuviera sustancia" (24), y el Enterrador, de Christine, que "era una muñeca real y yo un ser irreal a su lado" (142).

resisten a su desaparición, describiendo el proceso de zombificación de la vida cotidiana bajo el capitalismo tardío. Esta segunda posibilidad es la que parece informar las imágenes de la escritura que construye la novela, escritura ligada estrechamente con los cuerpos y su visualización. El caso más claro lo supone la lectura metaficcional que puede hacerse de la práctica de Rhonda, uno de los personajes escritores, quien se escribe los nombres de Hannah y Yandira con una cuchilla sobre la piel. La escritura es una máquina valiosa en la medida en que los hace circular, escritura donde el zombi, ente indecible entre esclavo y rebelde, muestra su rostro más disruptivo. Como dice Jem, "las palabras muerden, las palabras nos muerden", quizás por eso, tras la muerte de sus compañeras, Amanda quiere "algo que no es la escritura [...] perderme, sacarme el cuerpo, irme de mí" (Paz Soldán 2009: 105). O también la figura de Jesús, el *serial killer* que protagoniza *Norte*, que escribirá dos textos, el mapa de cuerpos reventados a lo largo de la geografía mexicana y norteamericana y el cuaderno que esa suerte de Anticristo que lo posee, el Innombrable, y que lo visita cuando es forzado a realizar una felación a un compañero en la capilla en prisión, va dictándole.

Precisamente *Norte* (2011), su siguiente novela, abunda en esta idea. Paz Soldán construye una ficción transnacional que reúne las historias de tres latinoamericanos perdidos en la frontera entre los EE.UU. y México a lo largo de diferentes periodos de los siglos xx y xxi, de nuevo a partir de hipotextos y referentes extraídos de la crónica periodística. La diégesis es vastísima, abarca cerca de setenta años. Paz Soldán por vez primera aborda la descripción de las ecologías mediáticas de épocas no contemporáneas, reproduciendo el gesto estilístico de describir el paso del tiempo mediante la saturación de referencias mediáticas. De acuerdo con McLuhan, en la medida en que los medios generan nuevas pautas en la vida cotidiana "mediante la aceleración de pautas anteriores" confieren "una percepción artificial y valores arbitrarios a nuestra vida", creando de ese modo "seudoacontecimientos" (1996: 208). Por tanto, el cambio en la secuencia de los medios tecnológicos como apéndices de la percepción sensorial no supone que en las etapas anteriores de la secuencia no estuvieran implicadas otras mediaciones artificiales.

Los tres personajes en torno a los cuales gira la trama son Martín, inspirado en el pintor mexicano Martín Ramírez, quien pasará la mayor parte de su vida encerrado en un manicomio en Stockton, California, rehusando hablar; Jesús, inspirado en la figura de Ángel Maturino Reséndiz, conocido como *The railroad killer*, finalmente ajusticiado por inyección letal; y Michelle, inmigrante boliviana de los dos miles que acaba de abandonar un doctorado en la universidad y trabaja en un Taco Hut en Landslide, topónimo figurado que se identifica con la misma idea de desarraigo y acaso la traducción de eso que tienen los EE.UU que, como se pregunta Martín mucho antes de la globalización, devora a los mexicanos que nunca vuelven. Después de vivir una relación tempestuosa con su profesor argentino de literatura, debatiéndose entre la influencia de Rulfo y Neil Gaiman, Michelle pretende, como Amanda en *Los vivos y los muertos*, escribir, ella, una novela gráfica cuyo título provisional es *Los muertos vivos*. Michelle en ese sentido afirma: "Sobre todo estoy dibujando, dije. En realidad creo que la litera-

tura como la conocemos tiene sus días contados. Este va a ser el siglo del relato gráfico, de los vooks y las novelas electrónicas en las que uno va a poder hacer links con Wikipedia, con Youtube" (Paz Soldán 2011: 66). Otro de los proyectos que acomete y que se nos relata en la novela es la rescritura de "Luvina", de Rulfo, con zombis. Ejemplos de nuevo de una escritura emparentada con la persistencia de la exhibición disruptiva de los cuerpos en paisajes culturales donde se los niega, y, al mismo tiempo, ejemplos de una literatura asediada o constituida por la penetración de los nuevos medios. La interrogación de la tecnología sobre el modo de hacer literatura ha ocupado a Paz Soldán desde hace años: si en *El delirio de Turing* (2003) el artista (o escritor) se vinculaba con la figura del hacker, *Sueños digitales* (2000) escenificaba en un determinado momento la tensión entre una teoría del arte que busca huir del polo apocalíptico, de la consideración de que el "fin del Arte" supone el fin efectivo de la producción artística, y, por otro lado, la duda o la constatación de que no hay modo posible de originalidad, de que se agotaron los recursos de la innovación, reduciéndose todo a un baile de cadáveres. Sebastián, diseñador gráfico de la revista *Tiempos Posmo*, ni pintor, ni fotógrafo, debe reinventar un modo en el que poder considerarse artista:

–Si no eres fotógrafo digital, ¿qué eres? [...]
 –¿Qué soy? –dijo [Sebastián]– lo que diga ella [...] ¿Qué soy Inés?
 –Mejor no opino [...].
 Pero a él le hubiera gustado saber qué era. Qué, quién, por qué, y por qué no.
 (Paz Soldán 2000: 99)

Reinaldo Laddaga (2011) ha explorado en un artículo reciente cómo nunca como ahora ha habido tantas novelas que reproducen un mismo malestar: la explicitación de la tentación de no escribir como fábula de la que en última instancia da cuenta la propia novela. De entre las del autor es quizás *Norte* la novela que funciona mejor como alegoría de la escritura. La figura de Fabián, académico en crisis que persigue una teoría total para la interpretación de la literatura latinoamericana, es el caso más angustioso de esta ansiedad generada por el cambio de paradigma causado por la digitalización²⁵: "La costumbre es lo último que se pierde. Terminaré mi manuscrito y no volveré a abrir un libro en mi vida" (Paz Soldán 2011: 99). Descubrimos más adelante que en realidad no ha escrito una sola línea. Esa ansiedad alcanza a la reificación plausible del mismo movimiento rupturista en que Paz Soldán se integra: *McOndo*. La pregunta "¿Qué hacemos con el abuelo?", que se hacía Eduardo Bécerra (2008) a propósito de la relación entre *McOndo* y el *boom*, se sustituye aquí quizás por "¿qué hacemos con nuestro tío?", alguien en definitiva demasiado cercano como para no sentir un escalofrío: "estoy pensando sacar de mi tesis el capítulo dedicado a *Los detectives*

²⁵ Un fenómeno que produce una saturación de los relatos y desdibuja la distinción en el ejercicio de la toma de la palabra por parte la literatura. Web social, blogs, redes sociales, etc., producen un salto cualitativo en la sociedad de masas: de un régimen de consumo cultural de masas a un régimen de producción cultural de masas (Manovich 2009).

salvajes. Es que cuando salga al mercado tendré que competir con un montón de doctorados con tesis sobre Bolaño. Debí haberme apurado. A brand name. Bolaño Inc" (Paz Soldán 2011: 121), un temor que se espejea en el terror a la reificación de la crítica exhibido en las referencias a los nombres clave de la crítica literaria latinoamericana que salpican la novela, vueltos objetos-mercancías en el mercado académico los "Sarlo, Martín-Barbero, Ludmer, Zizek, etc.":

Sam volvió a su tesis sobre las figuraciones del intelectual y el escritor en la literatura latinoamericana contemporánea. Habló de *Respiración artificial* (el intelectual como exiliado), *La virgen de los sicarios* (el intelectual como desarraigado), *Los detectives salvajes* (el poeta como ser vitalista y antisistema) [...], *La fiesta vigilada* (el intelectual como último sobreviviente de un mundo apocalíptico), la conclusión inicial [sic] era que la reconfiguración del sistema cultural había dejado atrás a los intelectuales tradicionales. (Paz Soldán 2011: 28)

Norte es una excelente novela sobre la derrisión de todo Norte como punto de destino, razón de la desorientación y no punto fijo de la brújula, territorio compuesto de arenas movedizas en que los personajes están de una u otra forma condenados a perderse.

ALGUNAS CONCLUSIONES

Como he tratado de señalar, las metáforas del realismo y la arqueología podrían servir para articular los modos en que la narrativa reciente opera con la tecnología y los medios en el siglo XXI. Lo que los textos literarios que leemos tienen de realismo del simulacro les hace subrayar cómo lo delirante de la imagen multimediática transforma el lenguaje narrativo o construye un verosímil inestable que traduce adecuadamente algo de la experiencia de lo cotidiano en nuestros días. Particularmente, cómo lo hipermedial usurpa o amplía el territorio de lo que puede narrarse como realidad. En ese sentido ejecutan un gesto estilístico que presume la realidad como producción hipermedial, exacerbando en unos casos, como en la novela de Bizzio, la fascinación por las posibilidades expresivas del medio, volviendo el propio lenguaje mediático un tema central de la novela, en otros casos, como en Cucurto, Cabezón Cámara, Ávalos Blacha o Rosetti, acompañando ese trabajo con los medios de la explicitación de un gesto: situar la omnipresencia del lenguaje de las mediaciones con el que trabajan como parte de un deseo de inmediatez respecto de una realidad que es en última instancia redefinida. Lo que en los textos analizados hay de arqueologías del presente los hace proyectar visualizaciones influidas por lo posapocalíptico o trazar recorridos por los pedazos de un mundo en trance de virtualizarse, proponiendo líneas de lectura metatextuales y poniendo el acento, antes de en cómo son esos procesos de espectacularización hipermedial de la experiencia, en los restos que quedan afuera en la hibridación tecnológica o en la implantación del simulacro.

Si este artículo se escribe a propósito de la relación entre imágenes y literatura, acabemos con un ejemplo visual para ilustrar qué es lo que intentan hacer

predominantemente las novelas seducidas por una u otra metáfora. Pensemos en la revolución que supone (o va a suponer) la cotidianización de la realidad aumentada, más concretamente fijémonos en su último *gadget*, las *Google Glasses*. El narrador de los textos seducidos por el realismo del simulacro, podría decirse, se pondría esas imaginarias gafas para mirar la realidad; los que son seducidos más por la metáfora de la arqueología darían vuelta a la cámara para mirarnos desde fuera, enfocando los híbridos ciborguianos en que devenimos. No obstante, en todas estas literaturas ha desaparecido la nostalgia de mirar el mundo según parámetros que no tomen en cuenta la extraordinaria complejidad de la simulación del *sensorium* contemporáneo. Creo entonces que estas dos metáforas, entendidas como fuerzas en tensión, pueden servir para visibilizar o agrupar algunas de las interesantes formas de tematización o de relación de los textos narrativos hispanoamericanos con el simulacro, sus medios tecnológicos o sus productos, en tiempos de globalización.

OBRAS CITADAS

- Achugar, Hugo (2013): "¿Nuevas novedades?: acerca de las ansiedades ante los cambios tecnológicos en la 'ciudad letrada'". En: Jesús Montoya y Ángel Esteban (eds.): *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*. Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, pp. 119-137.
- Ávalos Blacha, Leandro (2007): *Berazachussets*. Buenos Aires, Entropía.
- Becerra, Eduardo (2008): "¿Qué hacemos con el abuelo?: *La materia del deseo* de Edmundo Paz Soldán". En: Jesús Montoya Juárez y Ángel Esteban (eds.): *Entre lo local y lo global la narrativa latinoamericana en el cambio de siglo (1990-2006)*. Madrid, Iberoamericana, pp. 165-182.
- Bioy Casares, Adolfo (2007): *La invención de morel. El gran Serafín*. Ed. de Trinidad Barrera. Madrid, Cátedra.
- Bizzio, Sergio (2009): *Realidad*. Madrid, Caballo de Troya.
- Bolter, J. David, y Grusin, Richard (2000): *Remediation: Understanding the New Media*. Cambridge, The MIT Press.
- Bourriaud, Nicolás (2007): *Postproducción*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- Brown, Andrew (2010): *Cyborgs in Latin America*. Nueva York, Palgrave McMillan.
- (2007): "Tecnoescritura: literatura y tecnología en América Latina". En: *Revista Iberoamericana*, n.º 221, pp. 735-741.
- Cabezón Cámara, Gabriela (2009): *La Virgen Cabeza*. Buenos Aires, Eterna Cadencia.
- Carrera, Liduvina (2001): *La metaficción virtual*. Caracas, Universidad Católica Andrés Bello.
- Cohen, Marcelo (2003): *¡Realmente fantástico! Y otros ensayos*. Buenos Aires, Norma.
- Cucurto, Washington (2008): *1810: la Revolución de Mayo vivida por los negros*. Buenos Aires, Emecé.
- De los Ríos, Valeria (2011): *Espectros de luz: tecnologías visuales en la literatura latinoamericana*. Santiago, Cuarto Propio.
- Fernández-Porta, Eloy (2007): *Afterpop: la literatura de la implosión mediática*. Córdoba, Berenice.

- García Canclini, Néstor (1995): *Consumidores y ciudadanos: conflictos multiculturales de la globalización*. México D. F., Grijalbo.
- González, Aníbal (2012): "Adiós a la nostalgia". En: *Revista de Estudios Hispánicos*, n.º 46, pp. 83-97.
- Gordin, Michael D.; Tilley, Helen; Prakash, Gyan (2010): "Introduction". En: *Utopía/Dystopia: Conditions of Historical Possibility*. Princeton, Princeton U. P. Disponible en <<http://press.princeton.edu/chapters/i9188.pdf>>. Última visita: 12.02.2013.
- Haraway, Donna (1991): "A Cyborg Manifesto". En: *Simians, Cyborgs and Women: The reinvention of Nature*. Londres, Free Association Books, pp. 148-181.
- Hayles, Katherine (1999): *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago, University of Chicago Press.
- Horne, Luz (2013): *Literaturas reales: Transformaciones del realismo en la narrativa latinoamericana contemporánea*. Rosario, Beatriz Viterbo.
- Johnston, John (1998): *Information Multiplicity, American Fiction in the Age of Media*. Baltimore, Johns Hopkins U.P.
- Kittler, Friedrich (1990): *Discourse Networks: 1800/1900*. Stanford, Stanford University Press.
- Laddaga, Reinaldo (2007): *Espectáculos de realidad*. Rosario, Beatriz Viterbo.
- (2011): "La tentación de no escribir: el escritor como informante". En: Francisca Noguero et al. (eds.): *Literatura más allá de la nación*. Madrid, Iberoamericana, pp. 45-60.
- Ludmer, Josefina (2010): *Aquí América Latina: una especulación*. Buenos Aires, Eterna Cadencia.
- (1999): *El cuerpo del delito: un manual*. Buenos Aires, Perfil.
- Manovich, Lev (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Madrid, Espasa.
- (2009): "The practice of everyday (media) life from mass consumption to mass 'cultural' production". En: <http://www2.warwick.ac.uk/fac/arts/theatre_s/postgraduate/maipr/currentstudents/teaching_1112/warwick/st2/white_11-12_reading_-_practice_of_everyday_-_manovich.pdf>. Última visita: 12.02.2013.
- Martín-Barbero, Jesús (2004): "Nuevos regímenes de visualidad y des-centramientos culturales". En: Luz Rodríguez-Carranza y Marilene Nagle (eds.): *Reescrituras. Texto y teoría: estudios culturales 33*. Ámsterdam / Nueva York, Rodopi, pp. 19-40.
- McHale, Brian (1987): *Postmodernist fiction*. Londres / Nueva York, Routledge.
- McLuhan, Marshall (1996): *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.
- Mitchell, W. J. Thomas (1994): *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago/Londres, University of Chicago Press.
- Montoya Juárez, Jesús (2008): *Realismos del simulacro: imagen, medios y tecnología en la narrativa del Río de la Plata*. Tesis doctoral. Disponible en <<http://digibug.ugr.es/handle/10481/2067>>. Última visita: 12.02.2013.
- (2011): "El realismo de la literatura mala: Washington Cucurto y Dalia Rosetti". En: *Ínsula. Revista de Letras y Ciencias Humanas*, n.º 777, pp. 29-33.
- Mora, Vicente Luis (2007): *La luz nueva*. Córdoba, Berenice.
- (2012): *El lectoespectador*. Barcelona, Seix Barral.
- Noemí, Daniel (2004): *Literatura y velocidad: leer la pobreza en América Latina*. Santiago, Cuarto Propio.

- Paz Soldán, Edmundo (2009): *Los vivos y los muertos*. Madrid, Alfaguara.
- (2011): *Norte*, Barcelona, Mondadori.
- Paz Soldán, Edmundo, y Castillo, Debra (2001): "Beyond the Lettered City". En: *Latin American Literature and Mass media*. Nueva York / Londres, Garland Publishing, pp. 1-18.
- Poster, Mark (1990): *The Mode of Information*. Oxford, Polity Press.
- Prieto, Julio (2009): "¡Reamente fantástico! Notas sobre distopía y ciencia-ficción en el Río de la Plata". En: Jesús Montoya y Ángel Esteban (eds.): *Miradas oblicuas en la narrativa latinoamericana contemporánea*. Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, pp. 57-76.
- Quintana, Isabel (2005): *Figuras de la experiencia en el Fin de Siglo*. Rosario, Beatriz Viterbo.
- Rosetti, Dalia (2009): *Dame pelota*. Buenos Aires, Mansalva.
- Villanueva, Darío (2004): *Teorías del realismo literario*. Madrid, Biblioteca Nueva.